

Formulierung der Lernziele für den Lernpfad »AntMe! - Auf der Nahrungssuche«

Zeitbedarf: 1 Unterrichtsstunde

Medien: PC, Internet

technische

Voraussetzungen: installierte Version von AntMe!, das Grundgerüst aus dem 1. Lernpfad »AntMe! - Das große Krabbeln beginnt« ist in der eigenen Simulation eingepflegt

inhaltliche

Voraussetzungen: SuS kennen die wichtigsten Methoden mit ihren Übergabewerten

Richtziele

Der Lernpfad arbeitet daraufhin, dass die SuS die objektorientierte Programmierung selbstgesteuert Erlernen.

Grobziele

- Selbstständiges Lösen von Problemen in der Programmierung mit zusätzlichen Material.
- Quelltext richtig zuordnen und verstehen.
- Bedeutung von Kommentaren erkennen.
- Hinweise verstehen und einen eigenen kleinen Quellcode schreiben.

Feinziele

- Die SuS programmieren eine Routine in den Methoden „Sieht(Zucker zucker)“ und „ZielErreicht(Zucker zucker)“ mit intuitiven Quelltextstücken ohne sie vorher zu kennen.
- Mit einer Fehlerbehandlung wird das selbstkritische Überprüfen der Programmierung verstärkt.
- Die Flucht vor Wanzen wird implementiert. Dabei programmieren die SuS den Code selbstständig.